Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7913-7924
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Dini melalui Bermain Puzzle pada PAUD

Sri Ratna[1]✉, Imamah Imamah[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pncasakti, Indonesia[1,2]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagimana kemampuan problem solving anak usia dini melalui permainan puzzle. Anak usia dini memiliki keingintahuan alami untuk memahami dunia sekitar mereka, dan bermain puzzle sebagai cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mereka. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini ialah studi kasus dengan menempatkan sekelompok anak usia dini dalam berbagai aktivitas puzzle. Subjek penelitian ini adalah siswa PAUD Kinta Anak Ceria Kota Batam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan problem solving pada anak usia dini. Mereka belajar untuk mengidentifikasi pola, menghubungkan informasi, dan merencanakan langkah-langkah untuk menyelesaikan teka-teki. Selain itu, aktivitas ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pemikiran logis, dan kreativitas.

Kata Kunci: *kemampuan problem solving; bermain puzzle; anak usia dini*

Abstract
This research aims to explore the problem solving abilities of young children through puzzle games. Young children have a natural curiosity to understand the world around them, and playing puzzles is an effective way to develop their problem-solving abilities. The research method used in this article is a case study by placing a group of young children in various puzzle activities. The results of the study show that playing puzzles can improve problem solving skills in early childhood. They learn to identify patterns, relate information, and plan steps to complete puzzles. In addition, this activity also helps them develop cognitive skills such as problem solving, logical thinking, and creativity. This research also highlights the important role of parents and educators in supporting the development of children's problem solving skills through playing puzzles. By providing puzzles that are appropriate to a child's developmental level and providing appropriate guidance, parents and educators can help young children hone these skills optimally. Subjects of this research was PAUD Kinta Anak Ceria Kota Batam student’s. In conclusion, playing puzzles can be an effective method for advancing problem solving abilities in young children. With the right support, children can properly develop these skills, which will be useful in facing various challenges in their lives in the future.

Keywords: *problem solving ability; puzzle; early childhood*

Copyright (c) 2023 Sri Ratna & Imamah Imamah

✉ Corresponding author : Sri Ratna
Email Address : sriratna.pancasakti@gmail.com (Batam, Indonesia)
Received 8 September 2023, Accepted 30 December 2023, Published 31 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Pendahuluan

Pendidikan pada anak usia dini memainkan peran kunci dalam membentuk dasar perkembangan anak (Morrison, 2012). Ini adalah periode di mana anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial, dan emosional. Lingkungan dan pengalaman pada masa ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk kemampuan belajar, kreativitas, dan interaksi sosial mereka di masa depan (Subakti et al., 2022). Orang tua dan pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif anak-anak. Pada masa ini, otak anak-anak sangat responsif terhadap rangsangan dan stimulasi, sehingga kemampuan belajar dan pengembangan kognitif mereka dapat dioptimalkan. Memberikan rangsangan yang tepat pada masa-masa awal dapat membentuk dasar yang kuat untuk kemampuan kognitif, motorik, dan sosial anak-anak (Sari & Rasyidah, 2020). Selain itu, pengalaman positif dan stimulasi pada masa peka juga dapat membentuk pola pikir positif, minat, dan motivasi belajar yang akan membawa dampak positif dalam kehidupan anak di masa depan. Oleh karena itu, memberikan perhatian dan dukungan yang baik pada masa ini sangatlah penting.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan yang sangat luas dan holistic (Latif et al., 2022). Mendasarkan pendidikan ini pada tingkat perkembangan anak dan memberikan rangsangan yang sesuai merupakan langkah penting untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, baik secara jasmani maupun rohani. Selain itu, pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk membentuk sikap positif, mengembangkan pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan anak secara menyeluruh. Dengan pendekatan integratif, anak-anak dapat mengembangkan potensi mereka secara optimal, sehingga siap menghadapi tantangan di masa depan (Wiyani, 2022). Pendidikan yang baik pada masa ini dapat membentuk dasar yang kokoh untuk kehidupan anak selanjutnya.

Pengalaman belajar yang menyenangkan memainkan peran kunci dalam pembentukan sikap positif terhadap pendidikan pada anak usia dini. Pendidikan yang diselenggarakan dengan cara yang menarik dan mendidik tidak hanya membantu anak memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga merangsang rasa keingintahuan dan kegembiraan mereka terhadap pembelajaran (Suralaga, 2021). Selain itu, peran orang dewasa, baik itu guru maupun orang tua, sangat penting dalam membentuk lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Usaha sadar dalam proses mengasuh, merawat, dan mendidik anak mencakup penggunaan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memberikan dukungan emosional, dan menciptakan suasana positif di sekitar mereka(Hidayah et al., 2017). Dengan demikian, anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal dalam masa keemasannya.

Masa keemasan atau golden age pada anak usia dini memang menjadi periode yang sangat penting dalam tumbuh kembang mereka (Uce, 2015). Pada masa ini, perkembangan kognitif anak berkembang dengan pesat, dan mereka memiliki kemampuan untuk menyerap informasi dengan cepat. Mengembangkan aspek kognitif pada anak melibatkan stimulasi yang tepat untuk pengembangan kemampuan berpikir, belajar, dan memahami dunia sekitar mereka (Latif et al., 2022). Kegiatan yang merangsang imajinasi, penalaran, dan kreativitas dapat membantu membangun dasar kognitif yang kuat. Selain itu, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan juga menjadi kunci dalam memotivasi anak untuk aktif belajar dan mengeksplorasi dunia di sekitar mereka. Pada masa keemasan ini, upaya untuk merangsang perkembangan kognitif anak akan membantu membentuk fondasi penting untuk keberhasilan belajar dan pemahaman konsep-konsep yang lebih kompleks di masa depan(Kemendikbud, 2019).

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan solusi untuk suatu masalah atau tantangan yang dihadapi. Ini melibatkan proses berpikir kreatif, logis, dan sistematis untuk mencari solusi yang efektif (Sternberg & Arbor, 1985). Kemampuan pemecahan masalah tidak hanya mencakup menemukan solusi, tetapi juga melibatkan evaluasi alternatif, pengambilan keputusan, dan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

implementasi solusi dengan baik (Hadini, 2017). Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu aspek kognitif yang krusial untuk dikembangkan pada anak usia dini. Pada masa ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, penalaran, dan kreativitas mereka (Bauer et al., 2017). Melalui berbagai aktivitas dan permainan, mereka dapat belajar untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan solusi, dan mengimplementasikannya. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini juga dapat memberikan dasar yang kuat untuk mengatasi tantangan di masa depan (Akcaoglu et al., 2021). Ini melibatkan pengembangan keterampilan berpikir kritis, eksplorasi ide-ide baru, dan kemampuan beradaptasi terhadap situasi yang berubah. Dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menghadapi dan memecahkan masalah dalam konteks yang mendukung, kita dapat membantu mereka membentuk landasan kognitif yang kokoh, mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di kehidupan mereka.

Proses perkembangan kognitif pada anak memainkan peran kunci dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan untuk mengingat informasi, membayangkan cara memecahkan masalah, mengembangkan strategi, dan menghubungkan kalimat-kalimat menjadi sebuah percakapan . Pada tahap-tahap perkembangan kognitif, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan memori, yang memungkinkan mereka untuk menyimpan dan mengingat informasi. Kemampuan berimajinasi dan berpikir abstrak juga berkembang, memungkinkan anak untuk membayangkan dan merencanakan cara-cara untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Selain itu, proses perkembangan kognitif juga berkontribusi pada kemampuan berbahasa, di mana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berbicara dan menyusun kalimat-kalimat menjadi percakapan yang koheren.

Robert L. Solso, seorang psikolog kognitif, memandang kemampuan pemecahan masalah sebagai proses kompleks yang melibatkan berbagai aspek kognitif. Solso juga menekankan pentingnya pengetahuan awal, pengalaman sebelumnya, dan kreativitas dalam proses pemecahan masalah. Selain itu, ia mengakui bahwa pemecahan masalah dapat melibatkan proses berulang dan iteratif, di mana solusi yang diusulkan dievaluasi dan diperbarui berdasarkan pengalaman dan pengetahuan baru. Pandangan Solso menggarisbawahi kompleksitas dan sifat dinamis dari kemampuan pemecahan masalah sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi antara berbagai komponen kognitif dan faktor eksternal. Pendekatan Pólya menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam terhadap masalah sebelum mencari solusi serta fleksibilitas dalam merumuskan dan melaksanakan rencana. Ia juga mendorong pemikiran reflektif, di mana pembelajar mengevaluasi proses pemecahan masalah mereka sendiri. Meskipun Pólya awalnya memfokuskan bukunya pada pemecahan masalah dalam konteks matematika, prinsip-prinsipnya dapat diterapkan dalam berbagai konteks dan disiplin. Pendekatan empat langkah ini tetap menjadi panduan yang berharga untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Proses pembelajaran kemampuan pemecahan masalah pada anak sering kali terjadi secara tidak langsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, terutama melalui pendampingan orang tua (McCaslin, 2002). Anak-anak cenderung belajar dengan cara mengamati, meniru, dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Pendampingan oleh orang tua memberikan kesempatan bagi anak untuk menghadapi masalah sehari-hari, baik yang sederhana maupun kompleks. Dalam menyelesaikan tugas atau mengatasi tantangan, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mereka secara bertahap. Pendampingan yang baik juga mencakup memberikan dukungan, memandu anak, dan merangsang pertanyaan serta refleksi yang mendalam. Penting untuk menciptakan lingkungan di mana anak merasa aman untuk mencoba dan belajar dari kegagalan. Proses ini memungkinkan anak untuk membangun rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis (Darnis, 2018). Dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka, anak-anak dapat secara alami mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka melalui pengalaman sehari-hari.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Fenomena di mana anak-anak atau bahkan orang dewasa merasa putus asa sebelum mencoba sesuatu adalah hal yang umum. Ini bisa berkaitan dengan beberapa faktor, seperti rasa takut akan kegagalan, kurangnya keyakinan diri, atau pengalaman negatif sebelumnya. Salah satu tantangan penting dalam mendukung anak-anak adalah menciptakan lingkungan di mana mereka merasa nyaman untuk mencoba dan belajar dari kegagalan. Persepsi kegagalan sebagai bagian dari proses belajar yang alami dan bukan sebagai akhir dari segalanya dapat membantu mengubah sikap anak terhadap tantangan. Penting untuk memberikan dukungan positif dan memberikan pesan bahwa usaha dan ketekunan adalah kunci keberhasilan. Memotivasi mereka untuk tetap mencoba meskipun menghadapi kesulitan adalah kunci untuk mengembangkan semangat pantang menyerah. Sebagai pendidik atau orang tua, memberikan dorongan positif, membangun kepercayaan diri, dan mengajarkan pentingnya kesabaran dan ketekunan dapat membantu anak-anak mengatasi rasa takut atau kecenderungan untuk menyerah sebelum mencoba.

Permainan memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini (Akcaoglu et al., 2021). Salah satu permainan yang dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan anak anak adalah puzzle (Renfaan et al., 2023). Permainan puzzle adalah jenis permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan kecil menjadi sebuah gambar atau pola tertentu (Yusnita, 2023). Tujuan utama dari permainan ini adalah memecahkan masalah dengan menyusun potongan-potongan puzzle sehingga membentuk gambar atau pola yang lengkap. Pengembangan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini melalui kegiatan bermain puzzle memiliki berbagai manfaat. Bermain puzzle merangsang perkembangan kognitif anak, termasuk pemikiran logis, pengenalan pola, dan kemampuan memori visual (Aral et al., 2011). Beberapa puzzle melibatkan konsep matematika seperti urutan, bentuk, dan hubungan spasial. Ini membantu anak memahami konsep-konsep ini secara lebih konkret.. Bermain puzzle bisa meningkatkan kreativitas anak karena mereka dihadapkan pada tantangan untuk menyusun potongan-potongan menjadi gambar atau pola tertentu. Menyusun potongan-potongan puzzle membutuhkan keterampilan motorik halus, membantu dalam perkembangan koordinasi tangan-mata anak. Melalui pemecahan masalah dalam menyusun puzzle, anak-anak belajar melalui percobaan dan kesalahan, membangun kemampuan untuk merumuskan strategi dan mencari solusi. Bermain puzzle memperkenalkan anak-anak pada konsep aturan dan pola. Mereka belajar memahami struktur dan logika di balik penyusunan puzzle. Proses menyusun puzzle memerlukan kesabaran dan ketekunan. Anak-anak belajar untuk tidak menyerah dengan cepat dan untuk tetap fokus pada tujuan mereka. Bermain puzzle bersama-sama atau berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas memberikan pengalaman sosial yang positif dan mengajarkan kerjasama. Sukses menyusun puzzle memberikan pengalaman positif yang merangsang keinginan anak-anak untuk belajar dan mencoba hal-hal baru. Dengan demikian, kegiatan bermain puzzle dapat menjadi alat yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan berbagai aspek kognitif dan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan studi mengenai Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Di PAUD Kinta Anak Ceria Kota Batam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali bagimana kemampuan problem solving anak usia dini melalui permainan puzzle.

Metodologi

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam proyek penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Metode ini biasanya digunakan dalam bidang ilmu sosial, ilmu bisnis, ilmu kesehatan, dan berbagai disiplin ilmu lainnya. Tujuan utama untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang suatu kasus atau fenomena yang spesifik, bukan untuk menggeneralisasi hasilnya ke populasi yang lebih besar. Berikut adalah beberapa karakteristik penting dari studi kasus: 1) Spesifik: Studi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

kasus berfokus pada kasus atau situasi yang terbatas dan terinci. Ini dapat menjadi individu, kelompok, organisasi, peristiwa, atau lokasi tertentu. 2) Mendalam: Penelitian studi kasus memungkinkan peneliti untuk menjelajahi dan memahami kasus secara menyeluruh. Ini melibatkan pengumpulan data yang detail dan analisis yang cermat. 3) Kontekstual: Studi kasus memperhitungkan konteks di sekitar kasus, termasuk faktor-faktor sosial, budaya, ekonomi, dan politik yang dapat memengaruhi situasi tersebut. 4) Pendekatan kualitatif: Metode ini lebih bersifat kualitatif daripada kuantitatif, yang berarti data yang dikumpulkan umumnya berupa teks, gambar, atau wawancara, bukan angka-angka statistik. 5) Penelitian eksploratif: Studi kasus sering digunakan untuk menjelajahi kasus yang belum banyak diketahui atau untuk mengungkap masalah-masalah yang kompleks. 6) Analisis komprehensif: Penelitian studi kasus melibatkan analisis mendalam terhadap data yang dikumpulkan, termasuk identifikasi pola-pola, hubungan sebab-akibat, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kasus. 7) Sumber data ganda: Penelitian studi kasus sering kali menggabungkan berbagai jenis sumber data, seperti wawancara, observasi, dokumen, dan arsip, untuk memahami kasus dengan lebih baik.

Studi kasus dapat digunakan dalam berbagai konteks, metode ini berguna untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang kasus-kasus tertentu dan dapat membantu dalam pengambilan keputusan atau pemecahan masalah yang lebih baik. Penulis menggumpulkan datanya melalui observasi. Dengan responden sebanyak 6 orang anak dari PAUD Kinta Anak Ceria.

Hasil dan Pembahasan

Dalam proses penelitian ini peneliti memberikan beberapa macam puzzle seperti puzzle balok kayu, gambar besar, huruf dan angka, dan puzzle 3D Setiap kelompok anak diberikan puzzle yang berbeda-beda, pada kelompok perempuan mereka diberikan puzzle gambar besar. Kegiatan dengan puzzle gambar besaradalah memasangkan antara bentuk di dalam dengan yang diluarnya. Dari 4 anak perempuan terdapat satu anak bernama Inestha yang kesulitan untuk mengerti bagaimana caranya bisa bermain puzzle besar, anak Inestha pun bertanya kepada temannya Zifa bagimana caranya, namun In tetap tidak mengerti, saat In merasa bingung, Inestha lebih memilih untuk membereskan ruangan terlebih dahulu agar merasa lebih nyaman dalam berpikir.
Berikut percakapan antara Miss dan Inestha saat Inestha ditanyai mengapa ia tidak bermain dan lebih memilih untuk membereskan kursi di kelas

Miss : Inestha kenapa kamu membereskan semua kursi yang ada ? apakah kamu tidak tertarik untuk bermain?
Inestha : Inestha mau bermain miss, tapi Inestha gak bisa paham kalo misalnya kursinya masih ada yang tidak rapi
Miss : Sekarang sudah rapi apakah Inestha mau mencoba lagi untuk bermain puzzle besar?

Setelah membereskan ruangan Inestha pun mencoba memahami lagi bagaimana cara bermainnya dan akhirnya menemukan cara memasangkan yang tepat antara isi dan luarnya. Berikut percakapan antara ZIFA dan Inestha saat Inestha bertanya mengenai bagaimana cara untuk melakukan permainan ini

Inestha : ZIFA kamu bisa kasih tau gak bagaimana caranya untuk main ini?
ZIFA : Ini Inestha kamu cari yang di bolongan mana yang pas untuk dimasukan. Kalau pas berarti benar.
Inestha : Ohh begitu caranya, ZIFA ada liat gak X ada di mana aku ada X?
ZIFA : Ini Inestha coba kamu pasang
Inestha : Wah akhirnya bisa juga ternyata begini caranya bermain ini,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Inestha sudah berhasil menunjukan sikap mau mencoba dan mengkomunikasikan apa yang ingin di tanyakannya.

Gambar 1. Inestha menemukan jawaban dari masalahnya

Ketiga anak perempuan lainnya sudah mampu dengan sangat baik memahami cara memasangkan antara bagian isi dengan bagian dalam dari puzzle besar, ketika mereka sudah dapat pasangannya agar tidak berantakan mereka pun berdiskusi bagimana jika yang sudah selesai di tumpuk menjadi satu dan yang belum selesai di tumpuk di tempat yang berbeda. Ketiga anak ini sudah menunjukan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dengan kerapian agar mereka tidak merasa bingung dalam bermain.

Gambar 2 Menyusun Puzzle yang Selesai dan Belum Selesai

Pada permainan kedua terdapat 2 anak lelaki bermain dengan menggunakan puzzle balok pada awalnya mereka bermain sendiri-sendiri mencoba untuk membuat bentuk yang mereka mau, lambat laun mereka pun mencoba untuk membuat sebuah tantangan yaitu membangun menara yang tinggi dengan menggunakan balok mereka. Percobaan pertama yang mereka lakukan setelah menyusun beberapa karena mereka terburu-buru baloknya pun terjatuh, tidak mudah menyerah mereka kembali mengulang menyusun baloknya tetap dengan terburu-buru dan heboh, alhasil balok kembali runtuh, ketiga kali mereka mencoba untuk menyusun dengan pelan-pelan dan sangat berhati-hati namun tetap runtuh karena mereka menyusun dengan pondasi yang kecil dan tidak seimbang. Salah satu anak mengingat bahwa tadi ketika dia bermain sendiri agar tidak runtuh dia menggunakan pondasi yang besar, namun tidak merasa yakin, ia pun bertanya kepada gurunya. Berikut percakapan dari Emrio dan miss:

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Emrio : Miss kenapa ya ini jatuh terus, kami sudah coba pelan-pelan dan hati-hati loh miss. Ini di bawahnya yang betul yang besar atau yang kecil ya miss Emrio dan Rayson bingung?
Miss : Tadi ketika Emrio membuat sendiri coba Emrio ingat di bawahnya balok yang besar atau yang kecil?
Emrio : Tadi saat Emrio coba Emrio pakai yang ini miss (sambil menunjukan bagian yang besar)
Miss : Nah berarti untuk dibawahnya kita pakai yang besar atau yang kecil?
Emrio : Yang besar miss biar gak goyang-goyang, terima kasih banyak miss.
Miss : Sama-sama Emrio

Gambar 3. Percobaan Menyusun Menara

Setelah bertanya Emrio dan Rayson mencoba lagi menyusun dan memastikan bahwa paling dasar besar, diletakan dengan hati-hati dan sabar. Akhirnya mereka berhasil menyusunnya Emrio dan Rayson menunjukan ekspresi yang sangat bahagia dan mereka berteriak bahwa mereka akhirnya berhasil menyusun balok sesuai dengan yang mereka mau. Kedua anak ini sudah berhasil melakukan yang mereka mau dengan menggunakan kemampuan observasi, bereksperimen, menghubungan dan menggunakan informasi yang mereka dapatkan dengan sangat baik.

Gambar 4. Emrio dan Rayson Berhasil Menyusun Menara

Ketika selesai mereka pun membereskan kembali balok kedalam tempatnya dan disusun dengan sedemikian rupa agar dapat muat dan rapi di dalamnya, mereka berdiskusi mengenai apa yang harus disusun dibawahnya agar tidak tumbang, namun mereka menemukan batasan saat bagian yang bulat mereka letakan di atas sehingga ketika di angkat akan menggelinding dan jatuh, mereka membongkar kembali dan mencoba menyusun balok bulat di bawah dan mereka berhasil menyusun kembali setiap balok kedalam tempatnya.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Pada permainan ketiga setiap anak diminta untuk satu persatu maju bermain puzzle 3D, guru akan membantu mengacak puzzle dan anak-anak diminta untuk menyusun kembali sesuai dengan gambar yang ada, setiap anak mampu untuk mencocokan pasangan gambar dengan teknik peneyelesaian yang berbeda beda. Pada anak Yovvine dia memilih untuk membalikan semua bagian terlebih dahulu, baru mulai menyusun, menurut Yovvine semuanya harus rapi agar gampang dalam mengerjakannya, namun saat terakhir Yovvine merasa bingung karena kehilangan satu bagian, Yovvine mulai mencari bagian terakhir dan akhirnya menemukannya. Setelah selesai menyusun semua bagian Yovvine diberikan tos keberhasilan oleh guru.

Gambar 5. Yovvine Merasa Kebingungan Mencari Satu Bagian yang Hilang

Berkebalikan dengan Yovvine, Emrio tidak mempedulikan kerapian, lingkungannya, namun ia menyusun bagiannya berurutan, menurut Emrio jika memasang seuatu harus berurutan agar tidak bingung. Emrio juga menemukan kendala saat salah satu bagiannya hilang, Emrio tidak berusaha mencarinya sendiri namun ia meminta tolong teman-temannya untuk mencari bersamanya, saat mereka menemukan bagian yang hilang, Emrio dan semua temannya bersama-sama bersorak " yey ketemu, yey yey ketemu juga"

Gambar 6. Emrio Mencari Bagian Yang Hilang di Bantu Teman-Temannya

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Pembahasan

Pada tahap usia anak dini mereka belajar untuk penyelesaian masalah atau problem solving mereka dengan cara yang sederhana seperti rangakaian permainan yang sudah disediakan oleh guru. Karena anak usia dini memiliki rasa penasaran yang sangat tinggi, maka saat bermain pun mereka akan belajar bagaimana caranya untuk bisa menyelesaikan masalah mereka.

Pada permainan pertama anak-anak perempuan diminta untuk memasangkan puzzle besar dengan isinya. Pada permainan pertama ini anak menunjukan respon yang berbeda-beda, terdapat anak yang sudah langsung paham bagaimana cara bermainnya, ada yang merasa kurang paham. Contohnya pada kasus Inestha dia merasa tidak paham dan merasa kurang nyaman dengan lingkungan yang menurutnya masih belum cukup rapi, maka dia memutuskan untuk merapikan terlebih dahulu lingkungannya, yaitu kursi-kursi yang kosong dikembalikan ke tempatnya, baru lah dia berdiskusi dengan temannya bagaimana caranya agar dia bisa bermain permainan ini. Hal ini menunjukan bahwa anak Inestha sudah dapat memutuskan sendiri apa permasalahan yang ia rasakan dan bagaimana ia akan menyelesaikannya tanpa bantuan dari orang dewasa. Pada tahap ini anak-anak melewati beberapa tahap dalam problem solving yaitu, tahap berpikir, merapikan sekitar, mencari jawaban dan memikirkan strategi permianan

Pada permainan kedua anak-anak laki-laki diminta untuk membuat apapun yang ingin mereka buat dengan menggunakan puzzle balok. Anak-anak pertama mengamati apa yang bisa mereka buat sendiri namun setelah membandingkan mereka memutuskan untuk menggabungkan mainannya dan membuat sebuah Menara yang tinggi, anak-anak disini sudah dapat menunjukan kemampuan mereka dalam pengobservasian, pengukuran dan perbandingan. Pada anak Emrio dan Rayson mereka mengalami sebuah masalah Menara yang mereka bangun selalu jatuh mereka pun berdiskusi dan bertanya kepada guru. Dalam tahap ini Emrio sudah menggunakan kemampun kognitifnya dalam usaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya, seperti yang dikatakan oleh Brewer & Scully (Barnes & Jones, 2022) kemampuan anak dalam melakukan problem solving dapat berupa kegiatan mengelompokan, mengobservasi lingkungan, mengukur, membandingkan, bereksperimen, menyimpulkan dan menghubungkan serta dapat menggunakan informasi yang dia dapatkan. Dan pada tahap ini anak anak melewati 4 tahap yaitu berpikir, membandingkan, bertanya dan refleksi

Dalam permainan ketiga anak sudah dapat menunjukan karakter yang berbeda-beda dalam menyelesaikan masalah mereka, seperti kasus Yovvine dan Emrio dimana mereka menunjukan perbedaan dalam menjaga lingkungan bermain, cara menyusun yang berbeda dan cara mencari barang yang hilang.

Krulik dalam (Shodiqin et al., 2020) menyampaikan bahwasanya dalam proses anak melakukan problem solving akan melewati tahapan seperti : 1) Membaca dan Berpikir (Reading and Thinking): Tahap pertama dalam problem solving adalah mengidentifikasi masalah atau situasi yang memerlukan pemecahan. Anak akan membaca, mendengar, atau mengamati informasi yang relevan terkait masalah tersebut. Selama tahap ini, anak mencoba memahami masalah dengan merenungkan informasi yang ada. 2) Mengeksplorasi dan Merencanakan (Exploring and Planning): Setelah memahami masalah, anak kemudian akan mulai mengeksplorasi berbagai cara untuk memecahkannya. Mereka mungkin mencari informasi tambahan, mengumpulkan data, atau mengidentifikasi sumber daya yang tersedia. Selanjutnya, anak akan merencanakan strategi atau langkah-langkah yang harus diambil untuk mengatasi masalah tersebut. 3) Memilih Sebuah Strategi (Selecting a Strategy): Setelah merencanakan berbagai strategi yang mungkin, anak harus memilih strategi yang paling cocok untuk mengatasi masalah tertentu. Keputusan ini didasarkan pada pemahaman anak tentang masalah dan penilaian mereka terhadap efektivitas masing-masing strategi. 4) Mencari Sebuah Jawaban (Finding an Answer): Dalam tahap ini, anak menerapkan strategi yang telah mereka pilih untuk mencari jawaban atau solusi dari masalah tersebut. Mereka

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

mungkin harus mengumpulkan informasi lebih lanjut, melakukan perhitungan matematika, atau menjalankan serangkaian langkah yang sesuai dengan strategi yang dipilih. 5) Merefleksikan dan Mengembangkan (Reflecting and Extending): Setelah menemukan jawaban atau solusi, anak akan merefleksikan hasilnya. Tahap ini penting karena melibatkan evaluasi terhadap apakah solusi tersebut memecahkan masalah secara efektif atau tidak. Anak juga dapat menggunakan pengalaman ini untuk mengembangkan kemampuan problem solving mereka lebih lanjut. Mereka dapat mencari cara-cara baru atau mempertimbangkan bagaimana mereka dapat mengatasi masalah serupa di masa depan.

Menurut (Dewi & Reza, 2020) terdapat 3 jenis masalah, yaitu : 1) Masalah yang membangun sebuah struktur dalam anak atau yang bisa kita sebut (problem of inducing structure), 2) Masalah yang dapat mentransformasi (problem of transformation). Pada saat masalah ini munul anak diharapkan untuk menemukan solusinya dengan ide -ide kreatifnya, anak menyusun strategi bagaimana caranya agar masalah dapat terselesaikan. 3) Masalah yang memiliki sifat penataan (problem of arrangement) masalah ini membutuhkan anak untuk dapat menata atau mengatur ualng unsur dengan semua kriteria yang ada.

Dari segala permasalahan yang dialami oleh anak-anak seperti Menara yang runtuh, sulit memahami cara bermain, dan barang yang hilang anak-anak akan tetap berusaha mencari solusi. Anak-anak naturalnya memiliki rasa ingin tahun yang tinggi dan setiap masalah yang mereka hadapi akan mengembangkan rasa kengingin tahuan mereka. Anak-anak juga mendapatkan rasa kepuasan, lebih percaya diri karena sudah dapat menyelesaikan masalah mereka

Masalah yang dihadapi oleh anak-anak ketika bermain puzzle ini adalah pengalaman yang berhubungan dengan kejadian sehari-hari dan dunia nyata mereka. Sehingga anak dengan bermain puzzle ini dapat sekaligus belajar mempersiapkan diri saat menghadapi permasalahan ini dalam kehidupan sehari-harinya dimana pun ia berada. Namun proses anak dalam menghadapi masalanya pasti memerlukan bantuan ataupun sekedar dukungan dari pihak lain, seperti teman, guru, orang tua dan lain-lain. Guru dapat memberikan stimulasi masalah yang dihadapi anak pada saat bermain, guru juga dapat mengungkapkan masalahnya saat anak merasa tidak sadar akan masalah yang terjadi. Guru juga harus dapat membantu anak dalam pencarian solusi dari masalah yang dihadapi ataupun memberikan semangat dan motivasi agar anak mau bersemangat menyelesaikan masalahnya (Azizah et al., 2021).

Pada orang dewasa ataupun orang tuanya dapat berdiskusi dengan guru untuk memantau bagaiman proses anak dalam stimulasi problem solvingnya. Orang tua juga dapat memberikan dukungan agar anak lebih menyadari betapa pentingnya problem solving dalam kehidupan anak-anak (Badriyah, 2022).

Anak-anak juga sudah dapat menunjukkan kemampuan mereka dalam berdiskusi bagaimana caranya mereka untuk dapat memecahkan masalah yang mereka hadapi saat bermain puzzle. Walaupun permasalahan yang mereka hadapi berbeda-beda, mereka dapat menyelesaikan masalahnya dengan cara mereka sendiri baik itu melalui keunikan mereka sendiri, anak dapat berdiskusi dengan teman-temannya, dengan orang tuanya, gurunya mengenai kesulitan yang dialaminya selama mencoba memecahkan masalah (Do et al., 2022).

Orang tua dan guru juga wajib memberikan anak reward atau pujian ketika mereka sudah berhasil memecahkan permasalahan mereka seperti pada artikel ini saat anak sudah berhasil menemukan bagian yang hilang atau mereka berhasil menyusun menara yang tinggi, guru ataupun orang tua bisa memberikan pujian seperti " wahh hebat kamu bisa melakukannya" dapat juga memberikan reward seperti tos, pelukan, elusan kepala. Hal-hal yang simpel seperti ini memberikan efek yang sangat baik kepada anak-anak mereka merasa dihargai keberhasilannya dan akan lebih percaya diri untuk mencoba segala hal (Lee & Han, 2020).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5868

Simpulan

Bermain puzzle dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam pengembangan kemampuan problem solving anak usia dini. Namun, penting untuk memahami bahwa hasil ini mungkin berlaku terutama dalam konteks PAUD Kinta Anak Ceria di Kota Batam, dan generalisasi ke konteks lain perlu diperhatikan dengan hati-hati. Guru dan pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan bermain puzzle sebagai salah satu alat dalam merancang program pembelajaran yang memadai untuk anak usia dini. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana bermain puzzle dapat diterapkan secara efektif dalam pendidikan awal dan bagaimana dampak jangka panjangnya pada perkembangan anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terselesaikannya penelitian ini. Terutama kepada PAUD Kinta kota Batam dan Universitas Pancasakti Bekasi.

Daftar Pustaka

Akcaoglu, M., Jensen, L. J., & Gonzalez, D. (2021). Understanding Children's Problem-solving Strategies in Solving Game-based Logic Problems. *International Journal of Technology in Education and Science*, *5*(2), 245–257. https://doi.org/10.46328/ijtes.98

Aral, N., Gürsoy, F., & Can-Yaşar, M. (2011). An Investigation Of The Effect Of Puzzles On Preschoolers' Developmental Areas. *Social and Natural Sciences Journal*, *4*, 20–23. https://doi.org/10.12955/snsj.v4i0.293

Bauer, A., Flatten, J., & Popović, Z. (2017). Analysis of problem-solving behavior in open-ended scientific-discovery game challenges. *Proceedings of the 10th International Conference on Educational Data Mining, EDM*, 32–39. https://eric.ed.gov/?id=ED596582

Badriyah, E. S. (2022). Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3). https://jurnal.unupurwokerto.ac.id/index.php/tumbang/article/view/104

Barnes, S. P., & Jones, S. M. (2022). Social and Emotional Learning (SEL) in Schools. In Social and Emotional Learning (SEL) in Schools. https://doi.org/10.4324/9781138609877-ree113-1

Darnis, S. (2018). *Parenting Anak Usia Dini*. 7. http://info.trilogi.ac.id/repository/assets/uploads/PGSD/8e5dd-aproval-parenting-anak-usia-dini.pdf

Dewi, M. C., & Reza, M. (2020). Perbedaan Model Pembelajaran Sentra Dan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Kemampuan Problem Solving Pada Anak. *Jurnal PAUD Teratai*, 1(9). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/34711

Do, T. T., Nguyen, C. K., Nguyen, M. L. T., Nguyen, V. Q., & Tran, H. T. (2022). The interpersonal problem-solving inventory: Development and evaluation in a fourth-grade student sample. *Studies in Educational Evaluation*, 74. https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2022.101179

Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, *6*(1). https://doi.org/10.22460/EMPOWERMENT.V6I1P

Hidayah, N., Hardika, Hotifah, Y., Susilawati, S. Y., & Gunawan, I. (2017). *Psikologi Pendidikan* (1st ed.). Universitas Negeri Malang.

Kemendikbud. (2019). *Pedoman Penguatan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini*.

Latif, M. A., Munafiah, N., & Rachmawati, Y. D. (2022). Merdeka Belajar Anak Usia Dini Dalam Mengembangkan Kognitif Anak: Sebuah Kajian Fenomenologi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *9*(2), 61–68.

https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i2.16988

Lee, H. J., & Han, J. H. (2020). Effects of PBL-based practical teacher training classes on the problem-solving ability and Early Childhood Teacher Capability of Pre-service Early Childhood Education Teacher. *Korean Association For Learner-Centered Curriculum And Instruction*, 20(23). https://doi.org/10.22251/jlcci.2020.20.23.757

McCaslin, L. J. (2002). Assessing toddlers' problem-solving skills using play assessment : Facilitation versus non-facilitation. *Student Work*.

Morrison, G. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* (S. Romadhona & A. Widiastuti (eds.)). PT INDEKS.

Renfaan, I. P., Deniyanti, I. A., Ayunda, N. O., & Hidayah, S. (2023). Playing puzzles to educate children. *2nd International Conference On Early Childhood Education In Multiperspective*, 447–450.

Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2020). Peran Orang Tua Pada Kemandirian Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, *3*(1), 45–57. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.441

Shodiqin, A., Sukestiyarno, Wardono, Isnarto, & Utomo, P. W. (2020). Profil Pemecahan Masalah Menurut Krulik Dan Rudnick Ditinjau Dari Kemampuanan Wolfram Mathematica. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(201920).

Sternberg, S., & Arbor, A. (1985). Preschool Children ' s Problem-Solving Interactions At Computers and Jigsaw Puzzles. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *6*, 173–186. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0193397385900589

Subakti, H., Soesana, A., Saputro, S. A. N. C., Ariza, M. S. H., Amaliyah, S., Mahatmaharti, R. A. K., & Sipayung, R. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini. In J. Simarmata & M. J. F. Sirait (Eds.), *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.* (1st ed., Vol. 3, Issue 1). Yayasan Kita Menulis.

Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran* (Solicha (ed.); 1st ed.). Rajawali Pers.

Uce, L. (2015). The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, *1*(2), 77–92. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1322

Wiyani, N. A. (2022). Konsep Merdeka Belajar bagi Anak Usia Dini. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, *5*(1), 79–98. https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/mdr/article/view/5252

Yusnita, N. C. (2023). The Effectiveness of Puzzle Games in Stimulating Problem Solving Ability in Early Childhood. *Jurnal Scientia*, *12*(1), 788–793. https://infor.seaninstitute.org/index.php/pendidikan/article/view/1238